

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirramanirrahim,*

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ **Pengembangan Produk Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata *Outbound* berbasis *Experiential Learning* di Desa Cimenyan Kabupaten Bandung**” ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat dan kaum muslim dan muslimah yang berjuang di jalan Allah SWT hingga akhir zaman.

Sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata-1 Pariwisata pada Program Studi Manajemen Resort dan Leisure, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia. Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terimakasih, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi seluruh pembaca yang berkepentingan.

Bandung, Desember 2015

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## UCAPAN TERIMAKASIH

Semua yang terjadi pada hakekatnya adalah kehendak Allah SWT. Alhamdulillah skripsi ini telah penulis selesaikan, dalam penyusunan skripsi ini tidaklah luput dari doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang tua tercinta Ibu Kusmiati dan Bapak Yosep (Yusuf), Orang tua kedua saya Yana Suryana dan Nia Kurniasih S.Pd, dan keluarga tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan moriil, materiil, dan doa, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan di dunia dan di akhirat, aamiin,,, “Robighfirli waliwalidayya warhamhumaa kam aa robbayaanii shogiro.”.
2. Kepada Dekan FPIPS UPI Bapak Prof. Dr. H. Karim Suryadi, S.H
3. Ketua Program Studi Ibu Fitri Rahmafitria, SP., M.Si
4. Kepada dosen pembimbing I Bapak Prof. Dr, H. Darsiharjo. M.Si yang telah memberikan bimbingan yang berarti bagi penulis.
5. Kepada dosen pembimbing II Ibu Fitri Rahmafitria, SP., M.Si yang telah memberikan ilmu, pendidikannya dalam bimbingan yang berarti bagi penulis.
6. Seluruh staff pengajar Prodi MRL yang telah mengamalkan ilmu kepada penulis.
7. Kepada Pengelola Kampung Bamboo Bapak Yono dan Bapak Usep yang telah berbagi pengalaman dan ilmunya kepada penulis.
8. Kakak tercinta Shakti Sahertian Dwiwana, Bunga, dan Martha Hasibuan.

Detha Amanda, 2015

**PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG**

9. Kepada yang tercinta Jasmine Ghaissani Jabbar, yang telah menjadi semangat hidup penulis.
10. Sahabat-sahabat tercinta Siti Zakiah, Kiki Ermawati, Gina Resty F, Fitria Aprianty N, Hasny Sutiarani, Yunita Rahmah G, Andini Yogaswari, Ariqa Nurwilda, Ayu Ratna, Lusyawati Sari D, Muhammad Zaky, Faiz Abdul Karim, Muhammad Rifki Bajri, Fahmi Syariati Jabbar, yang selalu memberikan semangat, dan kasih sayang. Semoga persahabatan ini kekal sampai surga Allah SWT.
11. Seluruh sahabat seperjuangan MRL angkatan 2011, adik kelas angkatan 2012-2014, terimakasih atas dukungannya.
12. Sahabat KKN Putri, Hari, Lusi, Rizki, Ilyas, Tia, Nopran, Dani, Agus, dan Riza.
13. Semua pihak yang ikut terlibat dalam penulisan skripsi ini yang penulis tidak sebutkan namanya satu persatu, penulis ucapkan banyak terimakasih.

Detha Amanda

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR ISI

Halaman

**LEMBAR PERNYATAAN**

**LEMBAR PENGUJI**

**LEMBAR PENGESAHAN**

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>

Detha Amanda, 2015

**PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional .....	8
F. Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II TINJAUAN.....</b>	<b>12</b>
A. Konsep Pariwisata .....	12
1. Wisata.....	12
2. Wisatawan.....	12
	Halaman
3. Pariwisata .....	12
4. Kepariwisataaan .....	13
5. Daya Tarik Wisata.....	13
6. Daerah Tujuan Wisata.....	14
7. Usaha Pariwisata .....	15
8. Pengusaha Pariwisata.....	15
B. Konsep Pengembangan Produk Wisata.....	15

Detha Amanda, 2015

**PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Produk Wisata .....	15
2. Karakteristik Produk Wisata ( <i>Services</i> ) .....	16
3. Unsur Produk Wisata .....	18
4. Konsep Pengembangan .....	18
5. Pengembangan Destinasi Wisata .....	19
6. Pengembangan Destinasi sebagai Produk Wisata.....	20
C. Persepsi Wisatawan .....	21
D. <i>Outbound</i> .....	21
1. Pengertian <i>Outbound</i> .....	21
2. Sejarah <i>Outbound</i> .....	23
3. Tujuan <i>Outbound</i> .....	24
4. Manfaat <i>Outbound</i> .....	24
5. Daya Tarik Wisata <i>Outbound</i> .....	25
E. <i>Experiential Learning</i> .....	25
1. Prosedur <i>Experiential Learning</i> .....	27
2. Gaya Belajar <i>Experiential Learning</i> .....	29
	Halaman
3. Prinsip-prinsip <i>Experiential Learning</i> .....	31
F. Produk Outbound berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	33
1. Outbound berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	33
2. Produk Wisata Outbound berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	34

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

G. Kerangka Pemikiran .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
B. Metode Penelitian.....	38
C. Desain Penelitian .....	39
D. Variabel Penelitian .....	39
E. Instrumen Penelitian .....	40
F. Populasi dan Sampel .....	41
G. Teknik Pengumpulan Data .....	43
H. Alat Pengumpulan Data .....	46
I. Teknik Pengolahan Data.....	47
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Kondisi Umum Kampung Bamboo .....	49
1. Letak dan Luas .....	49
2. Kondisi Geografis .....	50
3. Flora .....	51
4. Struktur Organisasi Kampung Bamboo .....	52
B. Profil Wisatawan Kampung Bamboo .....	53
1. Karakteristik Wisatawan Berdasarkan Jenis Kelamin .....	53
2. Karakteristik Wisatawan berdasarkan Usia .....	54

Halaman

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Karakteristik Wisatawan berdasarkan Domisili.....	55
4. Karakteristik Wisatawan berdasarkan Status Pekerjaan .....	56
5. Karakteristik Wisatawan berdasarkan Tujuan Berkunjung.....	56
6. Karakteristik Wisatawan berdasarkan Mendapat Informasi Mengenai Kampung Bamboo .....	57
C. Kondisi <i>Experiential Learning</i> yang ada di Kampung Bamboo .....	58
1. <i>Concrete Experience</i> (Pengalaman Nyata) .....	58
2. <i>Reflective Observation</i> (Pengalaman Reflektif).....	63
3. <i>Abstract Conseptualization</i> (Konseptualisasi Abstark) .....	67
4. <i>Active Experimentation</i> (Eksperimentasi Aktif) .....	71
D. Persepsi Wisatawan terhadap Urgensi <i>Outbound</i> berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	77
1. <i>Experiential Leraning</i> Penting diterapkan dalam Wisata <i>Outbound</i> .....	78
2. Melalui <i>Experiential Learning</i> dapat Memotivasi dan Mengembangkan Karakter seseorang .....	79
3. <i>Experiential Learning</i> yang diperoleh dalam Wisata <i>Outbound</i> dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari .....	80
4.Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai <i>Outbound</i> berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	81
E. Produk Wisata <i>Outbound</i> di Kampung Bamboo Memiliki Unsur <i>Experiential Learning</i> .....	82
1. Media di Kampung Bamboo Memiliki Unsur <i>Experiential Learning</i> .....	84

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



2. Produk Potensial di Kampung Bamboo .....	92
	Halaman
3. Fasilitas Penunjang di Kampung Bamboo .....	95
F. Kendala dalam Pengembangan Produk Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata Outbound Berbasis Experiential Learning.....	102
1. Sumber Daya Manusia (Pengelola dan Fasilitator).....	102
2. Tidak ada Kerjasama Antara <i>Stake Holder</i> atau <i>Share Holder</i> Terkait...	104
3. Kurangnya Perhatian Masyarakat terhadap Kampung Bamboo .....	104
G. Pengembangan Produk Kampung Bamboo Sebagai Daya Tarik Wisata <i>Outbound</i> berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	105
1. <i>Core Product</i> (Produk Inti) .....	106
2. <i>Basic Product</i> (Produk Dasar) .....	108
3. <i>Expected Product</i> (Produk yang diharapkan) .....	113
4. <i>Augmented Product</i> (Produk yang ditambahkan) .....	114
5. <i>Potential Product</i> (Produk Potensial) .....	120
H. Program Pemasaran Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata <i>Outbound</i> Berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	123
1. <i>Sales Promotion</i> .....	123
2. <i>Direct Marketing</i> .....	123
3. <i>Advertising</i> .....	123
4. <i>Marketing Analysis</i> .....	124

## **BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....**

**125**

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

A. Simpulan .....	125
B. Rekomendasi .....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>128</b>
<b>LAMPIRAN.....`</b>	<b>133</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Daya Tarik Wisata <i>Outbound</i> di Jawa Barat.....	2
Tabel 1.2 Fasilitas dan Produk Kampung Bamboo.....	4
Tabel 1.3 Jumlah Kunjungan Wisatawan Kampung Bamboo 2012-2014.....	5
Tabel 2.1 Siklus Hidup Destinasi.....	20
Tabel 2.2 Kemampuan Peserta Didik dalam Proses Belajar <i>Experiential Learning</i> .....	29
Tabel 3.1 Variabel Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Jumlah Kunjungan Wisatawan Kampung Bamboo 2012-2014.....	42
Tabel 3.3 Skala Likert .....	45
Tabel 4.1 Fasilitator Melakukan Simulasi Permainan .....	59
Tabel 4.2 Fasilitator Menugaskan Wisatawan untuk Memperhatikan Simulasi Permainan.....	60
Tabel 4.3 Fasilitator Mengajak Saya untuk Melakukan Simulasi Bersama.....	61
Tabel 4.4 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai <i>Concrete Experience</i> .....	62

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.5 Fasilitator Menugaskan Saya untuk Berpendapat dan Menanggapi Permainan.....	64
Tabel 4.6 Fasilitator Menugaskan Saya untuk Melakukan Simulasi Sendiri ..	65
Tabel 4.7 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai <i>Reflective Observation</i> .....	66

#### Halaman

Tabel 4.8 Fasilitator Menjelaskan Materi Permainan dan Menjelaskan Makna Bambu .....	67
Tabel 4.9 Fasilitator Menugaskan Saya untuk Berdiskusi Mengenai Permainan.....	68
Tabel 4.10 Fasilitator dan Saya Menarik Kesimpulan Bersama Mengenai Permainan.....	69
Tabel 4.11 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai <i>Abstract Conceptualization</i> .....	70
Tabel 4.12 Fasilitator dan Saya Melakukan Permainan Bersama.....	72
Tabel 4.13 Saya diminta untuk Menghubungkan Permainan dengan Materi yang Telah Diberikan.....	73
Tabel 4.14 Saya diminta untuk Menghubungkan Permainan dengan Karakter atau Pengembangan Diri pada Seseorang .....	74

Tabel 4.15 Fasilitator Menugaskan Saya untuk Menjelaskan

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil Permainan .....	75
Tabel 4.16 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai <i>Reflective</i>	
<i>Observation</i> .....	76
Tabel 4.17 <i>Experiential Learning</i> Penting diterapkan dalam Wisata	
<i>Outbound</i> .....	78
Tabel 4.18 Melalui <i>Experiential Learning</i> dapat memotivasi dan mengembangkan	
karakter seseorang .....	79
Tabel 4.19 <i>Experiential Learning</i> yang diperoleh dalam Wisata <i>Outbound</i>	
Dapat diterapkan di Kehidupan Sehari-hari .....	80
	Halaman
Tabel 4.20 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai <i>Outbound</i>	
Berbasis <i>Experiential Learning</i> .....	81
Tabel 4.21 Produk Wisata Kampung Bamboo .....	83
Tabel 4.22 Harga dan Paket Program Outbound Kampung Bamboo .....	84
Tabel 4.23 Jembatan Goyang dan Titian Memberikan Nilai <i>Experiential</i>	
<i>Learning</i> .....	85
Tabel 4.24 Menangkap Ikan dan Rakitan Memberikan Nilai <i>Experiential</i>	
<i>Learning</i> .....	86
Tabel 4.25 Flying Fox, dan Wall Climbing di Kampung Bamboo dapat	
Meningkatkan Keberanian dan Ketangkasan Peserta .....	87
Tabel 4.26 Aktivitas Arung Jeram di Kampung Bamboo Aman dan	

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menyenangkan .....	88
Tabel 4.27 Kampung Bamboo Memiliki Media Permainan <i>Outbound</i> yang Bervariasi dan Menyenangkan .....	89
Tabel 4.28 Rekapitulasi Responden Mengenai Media <i>Outbound</i> di Kampung Bamboo Memiliki Unsur <i>Experiential Learning</i> .....	90
Tabel 4.29 Kampung Bamboo Perlu Mengadakan Toko <i>Souvenir</i> .....	92
Tabel 4.30 Kampung Bamboo Perlu Mengadakan Aktivitas <i>Paintball</i> .....	93
Tabel 4.31 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai Produk Potensial di Kampung Bamboo.....	94
Tabel 4.32 Kebersihan dan Kenyamanan Lingkungan Kampung Bamboo .....	95
Tabel 4.33 Kondisi Mushola dan Toilet.....	96
Tabel 4.34 Kondisi Lahan Parkir .....	97
	Halaman
Tabel 4.35 Kondisi dan Kelengkapan Peralatan Pos P3K .....	97
Tabel 4.36 Kenyamanan <i>Gazebo</i> Kampung Bamboo .....	98
Tabel 4.37 Kenyamanan dan Variasi Taman Bermain .....	99
Tabel 4.38 Rekapitulasi Tanggapan Responden Mengenai Fasilitas Penunjang di Kampung Bamboo.....	100
Tabel 4.39 Latar Belakang Pendidikan Pengelola Kampung Bamboo .....	103

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Teori <i>Experiential Learning Cycle</i> Kolb.....	27
Gambar 2.2 Hubungan Tipe Belajar Menurut Kolb.....	31

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran.....	37
Gambar 3.1 Denah Lokasi Kampung Bamboo .....	38
Gambar 3.2 Penilaian Garis Kontinum .....	46
Gambar 4.1 Lokasi Kampung Bamboo.....	49
Gambar 4.2 Bambu Haur Kuning dan Bambu Gembong .....	51
Gambar 4.3 Struktur Organisasi Kampung Bamboo .....	52
Gambar 4.4 Diagram Persentase Jenis Kelamin Pengunjung .....	53
Gambar 4.5 Diagram Persentase Usia Pengunjung.....	54
Gambar 4.6 Diagram Persentase Domisili Pengunjung .....	55
Gambar 4.7 Diagram Persentase Status Pekerjaan Pengunjung .....	56
Gambar 4.8 Diagram Persentase Tujuan Berkunjung.....	57
Gambar 4.9 Informasi Mengenai Kampung Bamboo.....	58
Gambar 4.10 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	59
Gambar 4.11 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	60
Gambar 4.12 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	61
Gambar 4.13 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	63
Gambar 4.14 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	64
Gambar 4.15 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	65
Gambar 4.16 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	66
Gambar 4.17 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	67

Halaman

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.18 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	68
Gambar 4.19 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	69
Gambar 4.20 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	71
Gambar 4.21 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	72
Gambar 4.22 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	73
Gambar 4.23 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	74
Gambar 4.24 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	75
Gambar 4.25 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	77
Gambar 4.26 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	79
Gambar 4.27 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	79
Gambar 4.28 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	80
Gambar 4.29 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	82
Gambar 4.30 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	85
Gambar 4.31 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	86
Gambar 4.32 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	87
Gambar 4.33 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	88
Gambar 4.34 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	89
Gambar 4.35 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	91
Gambar 4.36 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	92
Gambar 4.37 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	93
Gambar 4.38 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	95

Detha Amanda, 2015

**PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)



Gambar 4.39 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	95
Gambar 4.40 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	96
	Halaman
Gambar 4.41 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	97
Gambar 4.42 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	98
Gambar 4.43 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	98
Gambar 4.44 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	99
Gambar 4.45 Penilaian Kelas Interval Berdasarkan <i>Skala Likert</i> .....	101
Gambar 4.46 Ilustrasi Bola Angin <i>Race</i> .....	108
Gambar 4.47 Kreasi Anyaman Bambu .....	109
Gambar 4.48 Menara Bambu .....	109
Gambar 4.49 Tandu Darurat dan Sabang sampai Merauke .....	110
Gambar 4.50 Permainan <i>Egrang</i> .....	111
Gambar 4.51 Jungkat-jungkit Bambu .....	111
Gambar 4.52 Pepeletokan .....	112
Gambar 4.53 Model Lorong Gelap .....	115
Gambar 4.54 Model <i>High Rope</i> .....	116
Gambar 4.55 Titian Kampung Bamboo .....	117
Gambar 4.56 Model Titian Gantung .....	117
Gambar 4.57 Kondisi Aktivitas Arung Jeram Kampung Bamboo .....	118
Gambar 4.58 Model Arung Jeram.....	119

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.59 Seni Bambu .....	119
Gambar 4.60 Kolam yang Tidak Terawat.....	121
Gambar 4.61 Model Petik Buah Sendiri .....	121
Gambar 4.62 Model Kolam Terapi Ikan Bamboo .....	122
Gambar 4.63 Model Kolam Pancing Bamboo .....	122

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>133</b>
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	134
Lampiran 2 Pedoman Wawancara .....	138
Lampiran 3 Dokumentasi.....	139
Lampiran 4 Surat Penelitian.....	145
Lampiran 5 Surat Penetapan Dosen Pembimbing.....	148
Lampiran 6 Buku Bimbingan Skripsi .....	152
Lampiran 7 Surat Penetapan Dosen Penguji Skripsi.....	155
Lampiran 8 Tabel Tabulasi <i>Experiential Learning</i> .....	159

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)